

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



JURNAL

Oleh :

**ARIS INDRA KURNIAWAN PUTRA
K8411012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal ini telah disahkan oleh dosen pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 13 Januari 2015

Pembimbing I



Dra. Siti Rochani Ch, M.Pd
19540213 198003 2 001

Pembimbing II



Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd
19530826 198003 1 005

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Aris Indra Kurniawan Putra K8411012

ABSTRAK

Aris Indra Kurniawan Putra. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA N 2 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA N 2 Surakarta. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IPS 3 mulai dari hasil tes pra tindakan, siklus I dan Siklus II , yaitu 74, 87 pada tahap pra tindakan meningkat menjadi 89,59 pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 94,06 pada siklus II. Sementara aspek afektif sebesar 86, 23 % pada siklus I menjadi 95, 83 % pada siklus II.

Kata Kunci : Team Game Tournament (TGT), prestasi belajar

ABSTRACT

Aris Indra Kurniawan Putra. **THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAM GAME TOURNAMENT TO IMPROVE LEARNING ACHIEVEMENT SOCIOLOGY SUBJECTS STUDENT IN XI SOCIAL SCIENCE 3 CLASS SENIOR HIGHSCHOOL 2 SURAKARTA YEAR OF 2014/2015.** Thesis, Faculty of Teacher Training and Education Science University of Sebelas Maret Surakarta. January 2015.

This research conducted with the goal to increase learning achievement Sociology subject student in XI Social Science 3 Class Senior High School 2 Surakarta year of 2014/2015 through the implementation of cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT). The subject of this research is student in XI Social Science 3 class Senior High School 2 Surakarta. Data source came from teacher and students. The main technique in data collecting used observation and test, meanwhile the proponent technique used interview and documentation. To analysing data used descriptive kualitatif analyze technique.

The result of this research showed that the implementation of cooperative learning model type Team Game Tournament can improve learning achievement Sociology subjects student in XI Social Science 3 class start from the result of pre-actions test cycle I, and cycle II is 74,87 in pre-action stage increase to be 89,59 in cycle I and back to increase to be 94,06 in cycle II.

Key words : *Team Game Tournament* (TGT), students' achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat fundamental dalam kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan akan tercipta manusia-manusia yang terampil dan berakhlak mulia. Pendidikan sendiri merupakan suatu usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi yang ada di dalam diri manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajarnya.

pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan setiap potensi yang ada dalam diri individu. Hal tersebut dapat dilakukan melalui suatu proses belajar yang menyenangkan. Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik tentunya akan sangat berdampak positif bagi keberhasilan proses belajar. Dalam hal ini pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pendidik dapat menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif yang relevan dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik mampu secara

aktif mengembangkan secara optimal setiap potensi yang ada di dalam dirinya.

Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas di atas dijelaskan bahwa pendidikan memerlukan suasana belajar dan proses pembelajaran. Belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku akibat dari diperolehnya pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Lingkungan belajar individu meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat dimana ketiganya saling berhubungan.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang didukung sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menekankan pada proses belajar individu. Pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu pendidik (perorangan/kelompok), serta peserta didik (perorangan, kelompok atau komunitas) yang saling melakukan interaksi edukatif. Keberhasilan peserta didik menangkap materi belajar tergantung pada proses pembelajaran yang diberikan oleh

guru kepada peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal maka guru harus bisa menggunakan metode belajar yang tepat bagi siswa. Pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sangat penting untuk dilakukan karena akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menghindarkan siswa dari kejenuhan.

Namun, banyak guru yang masih menggunakan metode belajar lama yaitu dengan menggunakan metode ceramah (*teacher center*). Hal ini mengakibatkan potensi yang ada dalam diri siswa tidak tergali secara maksimal karena proses pembelajaran hanya berjalan satu arah yakni dari guru menuju siswa. Pengetahuan yang didapatkan siswa hanya sebatas pada hal-hal yang disampaikan guru dan hanya berpusat pada pengembangan ranah kognitif siswa. Selain itu, Siswa akan menjadi bosan karena tidak ada variasi model pembelajaran. Berawal dari proses pembelajaran yang tidak optimal maka keterserapan ilmu menjadi tidak optimal dan hal ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah dalam setiap proses pembelajaran. Suara guru dalam menjelaskan materi pelajaran melalui metode ceramah pun pelan mengakibatkan antusias belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran menjadi berkurang. Siswa cenderung tidak mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran terlebih untuk siswa yang duduk di bagian belakang.
3. Terdapat beberapa siswa yang bermain *handphone* dan berbicara dengan teman sebangku.
4. Prestasi belajar siswa kurang maksimal, sejumlah 16 siswa memenuhi KKM dengan nilai antara 75 sampai dengan 90. Sementara 16 siswa yang lain masih berada di bawah KKM yakni dengan nilai antara 62 sampai dengan 74.

Berdasarkan identifikasi di atas peneliti bersama guru melakukan refleksi mengenai permasalahan yang dianggap paling penting dan harus segera diatasi. Peneliti dan guru sepakat bahwa permasalahan utama yaitu model pembelajaran yang kurang inovatif karena selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu, peneliti bersama guru berencana menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Dalam pembelajaran kooperatif mereka akan belajar dalam sebuah tim kecil dengan demikian komunikasi yang terjalin dapat lebih efektif dan efisien. Siswa akan menjadi lebih aktif. Mereka akan belajar menyelesaikan masalah yang mereka hadapi, akan lebih berani bertanya, mengungkapkan ide atau gagasan dan mereka juga akan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

Peneliti berencana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena

metode ini dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan melalui adanya *games* dan *tournament*. Terlebih ketika guru menyediakan *reward* bagi kelompok yang memenangkan *games* dan *tournament*. Hal ini akan menambah semangat belajar siswa.

Dalam TGT siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat nilai yang heterogen (tinggi, sedang, rendah). Mereka harus bekerjasama untuk mencapai keberhasilan dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan disajikan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Secara singkat tahapan TGT meliputi presentasi kelas, kerja tim, game dan turnamen. Metode *Team Games Tournament* siswa akan saling mendukung sukses antar individu karena sukses tim sangat ditentukan oleh sukses individu. Mereka akan saling memotivasi teman sekelompoknya untuk sukses bersama karena tanpa kerja sama semua anggota kelompok kemenangan dalam *games* dan turnamen tidak akan diperoleh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Prosedur yang digunakan dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTanggart yakni berupa model spiral yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 3 SMA N 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015.

Pada penelitian ini jenis data yang dikumpulkan meliputi informasi mengenai keadaan peserta didik yang dilihat dari aspek kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif diambil dari hasil observasi, dan wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas. Aspek kuantitatif diambil dari hasil penilaian belajar yang diperoleh peserta didik dari penilaian kemampuan berupa tes kognitif dan tes afektif peserta didik terhadap pembelajaran baik dalam siklus I maupun siklus II.

Instrumen dalam penilaian ini meliputi instrumen pembelajaran dan instrumen penilaian. Instrumen pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen penilaian berupa penilaian aspek kognitif dan aspek afektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/ merangsang seseorang untuk dapat belajar dengan baik agar mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut baru akan terjadi apabila guru mengetahui dengan baik objek yang akan diajarkannya. Sehingga guru dapat memberikan materi dengan baik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik secara optimal. Proses pembelajaran efektif dilengkapi dengan model pembelajaran yang memadai sehingga dapat menunjang keberhasilan penguasaan materi pada diri peserta didik secara optimal. Demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, maka guru perlu merencanakan kegiatan pembelajaran

secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada sub materi pokok struktur sosial dan diferensiasi sosial. Berdasarkan hasil observasi, tes kognitif, wawancara dan dokumentasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik meliputi aspek kognitif dan aspek afektif.

SIKLUS I

Pada pembelajaran siklus I, peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok berdasarkan hasil tes pra tindakan dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Pada proses pembelajaran siklus I guru menekankan agar peserta didik aktif mencari informasi dan pengetahuan, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta

didik dituntut untuk berpartisipasi aktif berdiskusi dan berkerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi.

Pada akhir pembelajaran siklus I dilakukan tes kognitif. Kemudian dilakukan observasi langsung yaitu observasi terhadap aspek afektif peserta didik pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Dari hasil tes diperoleh ketercapaian aspek kognitif sebesar 100% dengan nilai rata-rata kelas 89,59. Sedangkan aspek afektif 86,23%.

Ketercapaian masing-masing aspek pada siklus I disajikan dalam Tabel 1.

Aspek yang Dinilai	Target Siklus I(%)		Kriteria
	Keberhasilan	Ketercapaian	
1. Aspek Kognitif	80	100	Berhasil
2. Aspek Afektif	70	86,23	Berhasil

SIKLUS II

Tindakan pada siklus II lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I. pada

siklus II pembagian kelompok dilakukan berdasarkan capaian siswa selama siswa. Pada siklus II guru memberikan kesempatan peserta didik untuk memecahkan masalah secara berkelompok dalam diskusi.

Pada akhir pembelajaran siklus II dilakukan tes kognitif. Kemudian dilakukan observasi langsung yaitu observasi terhadap aspek afektif peserta didik pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Dari hasil tes diperoleh ketercapaian aspek kognitif sebesar 100% dengan nilai rata-rata kelas 94,06. Sedangkan aspek afektif 95,83%.

Ketercapaian masing-masing aspek pada siklus II disajikan dalam Tabel 2.

Aspek yang Dinilai	Target Siklus II(%)		Kriteria
	Keberhasilan	Ketercapaian	
1. Aspek Kognitif	90	100	Berhasil
2. Aspek Afektif	80	95,83	Berhasil

PERBANDINGAN ANTAR SIKLUS

Terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II melalui penerapan

pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi, dan tes diperoleh perbandingan hasil aspek antar siklus yang disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Antar Siklus Sub Materi Pokok Struktur Sosial dan Diferensiasi Sosial Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Surakarta

Aspek yang Dinilai	Ketercapaian Siklus I (%)	Ketercapaian Siklus II (%)	Keterangan
Kognitif	100	100	Meningkat
Afektif	86,23	95,83	Meningkat

Berdasarkan perbandingan hasil antara siklus I dengan siklus II dapat disimpulkan bahwa penelitian berhasil karena aspek afektif dan aspek kognitif yang diukur telah mencapai target yang telah ditentukan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *Team Game*

Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi pokok perbedaan, kesetaraan dan harmonisasi sosial, sub materi pokok struktur sosial dan diferensiasi sosial kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dikemukakan beberapa saran yaitu guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya. Kemudian sekolah hendaknya mendorong guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung dengan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Basrowi & Suwandi. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E.(2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Slavin, R.S. (2005). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Terj. N.Yusron Bandung : Nusa Media.

Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.